



Онейронавти

Шановні онейронавти!
Раді вітати вас у нашому онейроцентрі!
Я буду вашим інструктором.

Як ви, мабуть, знаєте, онейронавти можуть мандрувати власними снами. Спеціальне спорядження, зокрема еліксир, дає їм змогу контролювати цей процес. Щоб пірнати разом і координувати свої мандрівки, онейронавти використовують спеціальні карти зі словами. Під час занурення у сні, так само як і під час занурення у воду з аквалангом, спілкуватися між собою можна лише мовою жестів! Також пам'ятайте, що для мандрівок снами вам потрібен принаймні один партнер. Суворо заборонено пірнати в сні наодинці!

Щоб отримати сертифікат кваліфікованого онейронавта, вам доведеться пройти випробування, здобувши щонайменше 15 баранців перед тим, як вичерпається еліксир.

Баранчики люблять гратися в хованки з онейронавтами, і найчастіше вони ховаються в нічіїх снах. Як і досвідчені пірнальники, що вміють заощаджувати повітря, команда вправних онейронавтів здатна використати значно менше еліксиру завдяки правильній інтерпретації снів!

Мета гри

Онейронавти – це кооперативна гра, у якій усі учасники грають в одній команді. Щораунду ви отримуватимете нове слово. Усі учасники долілиць гратимуть з руки по 1 карті сну, що, на їхню думку, найліпше відповідає цьому слову. До зіграних ними карт снів гравці додають випадкову карту сну з колоди й разом тасують усі карти. Ваша мета, як онейронавтів, знайти цю випадкову карту. Однак у світі снів не розмовляють, тому вам доведеться відгадувати хід думок ваших партнерів. Якщо вам це вдаватиметься, то перемога вам забезпечена!

Приготування вашого спорядження онейронавта

- 1** Викладіть на центр стола ряд з **карт жестів**, що дорівнює кількості гравців +1.

Наприклад, у грі Вчотирьох у ряді буде 5 карт.



карти жестів



- 2** Біля ряду карт жестів покладіть **трек еліксиру** та **трек баранців**.



маркер баранців

- 3** Покладіть **маркер баранців** на поділку «0» **треку баранців**.



трек баранців

трек еліксиру

- 5** Кожен гравець бере для початкової руки **6 карт снів**.

Першим виконує хід гравець, що прокинувся останнім.

карти снів



- 4** Покладіть колоду **карт снів** і колоду **карт слів** у межах досяжності всіх гравців.

карти слів



Як грати: приготування до занурення

1. Відкрити карту слова

Перший гравець бере верхню карту з колоди слів і кладе її горілиць так, щоб усі гравці могли прочитати надруковане на ній слово.



2. Вибрати карту сну з руки...

Кожен гравець (і перший гравець також) вибирає з руки таку карту сну, що найліпше відповідає слову на карті. Потім усі гравці кладуть долілиць свої вибрані карти снів на центр стола.



...та годати випадкову карту сну з колоди

До зіграних гравцями карт снів годайте долілиць 1 випадкову карту сну з колоди. Потім перетасуйте ці всі карти разом.

Приклад. На карті слова написано «природа». Олег долілиць кладе на центр стола карту сну з зображенням кактуса в пустелі. На його думку, ця карта сну ідеально відповідає слову «природа».

3. Відкрити карти снів

Переверніть горілиць зіграні карти снів і викладіть їх біля ряду карт жестів. Кожна карта сну повинна відповідати карті жесту з певним числом.



4. Голосування

Ніяких розмов під час сновидінь! Гравцям **заборонено** обговорювати карти снів.

Усі гравці одночасно й окремо один від одного намагаються визначити, яка випадкова карта сну була додана з колоди (тобто ніхто з самих гравців не зіграв її). Щойно всі будуть готові проголосувати, на рахунок «раз, два, три» гравці одночасно за допомогою жестів показують число, що відповідає карті сну, яка – на їхню думку – була додана з колоди. Кожен жест означає конкретне число.

5. Підрахунок баранців

Тепер перший гравець указує на кожну карту сну й питає, хто зіграв її. Знайшовши випадкову карту, команда здобуває 1 баранця за кожного гравця, що проголосував за цю карту сну. Позначте здобуту кількість баранців на треку баранців за допомогою відповідного маркера.



Кінець раунду

Раунд завершується після підрахунку здобутих баранців. Перемістіть долілиць карту зі словом на крайнє ліве вільне місце на треку еліксиру. Усі зіграні карти снів кладуть до скиду, а кожен гравець бере на руку 1 карту сну з колоди. Роль першого гравця переходить до наступного за годинниковою стрілкою гравця.

Найвища майстерність! Якщо ВСІ без винятку гравці правильно відгадають випадкову карту сну, то карту слова **скидають**, а не кладуть на трек еліксиру.



Кінець заїурення

Якщо гравці викладають 6-ту карту слова на трек еліксиру, заповнюючи всі місця на треку, вони програють. Якщо перед цим гравцям вдається зібрати 15 чи більше баранців, вони негайно перемагають!

Автор гри: **Олександр Невський**
Розроблення: **IGAMES Studio**
Художнє оформлення: **Дмитро Кривонос, M81 Studio**
Редактори: **Олег Сидоренко, Святослав Михаць**
Дизайн і Верстка: **Андрій Бордун**

Особливу подяку висловлюємо Антону Гаюру, Віталію Шведгу, Олегу Сидоренку, а також усім тестувальникам гри.

© IGAMES. Усі права застережено. Передрук і публікація правил гри, компонентів гри та ілюстрацій без дозволу правласника заборонено.

Кількість заїурень на добу ніяк не обмежена й не залежить від умінь онейронавтів.

